

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#157

Speciale
simulatori
di volo

ATF: Advanced Tactical Fighter

Knights of the Sky

Pilot Academy

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Aprile 2024

Retro Emulator Vision and Game

Volume 10 Numero 4

Retro gaming

In emulazione!

La tua fanzine

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis



EDITORIALE NUMERO 157

Credo che con questo numero si conclude questa striscia dedicata agli speciali. Dal prossimo numero tornerò con recensioni casuali in cui compariranno dei simulatori se ci sarà il caso di recensirli oppure no. In passato qualcuno mi aveva chiesto di farne uno dedicato agli FPS, ma li ho già quasi trattati tutti nei numeri scorsi e quindi alla fine sarebbe solo un ripescaggio. Potrei anche farlo, ma lo deciderò entro la fine di quest'anno.

I simulatori di volo sia civile, militare o spaziale sono un genere tra i più amati perché ci permettono di realizzare un sogno che pochi possono realmente realizzare dato che richiedono abilità importanti e anche un fisico più che perfetto. Ringrazio che abbiano creato questo tipo di giochi per farmi volare con la fantasia.

La copertina finale di questo numero è stata realizzata da "mrv2k" del forum English Amiga Board dedicata al gioco Moon Patrol in lavorazione per Amiga e che forse al momento di leggere questo numero potrebbe essere finito.

Buona Lettura!





Abyssonaut - Commodore 64

E' un SEUCK con una bella grafica e anche delle schermate statiche davvero carine che fanno proprio venire voglia di giocarlo.



Para Academy - Commodore 64

E' molto simile a *Combat School* in cui in vari eventi dovete superare delle prove.



Championship Baseball - Amstrad CPC

Il baseball classico sugli 8-Bit è sempre stato un po' caotico per via della visuale, ma di tanto in tanto ne esce qualcuno che è più convincente e vi viene la voglia di provarlo.



Chibi Akuma's - Amstrad CPC

Un gioco con una grafica e uno stile tipicamente orientale e dal nome è abbastanza chiaro. Questa schermata ha attirato subito la mia attenzione e sicuramente anche la vostra.



Fantastic Voyage - ZX Spectrum

Quale emozione essere rimpicciolito a livello molecolare e viaggiare all'interno del corpo umano per cercare di rimettere a posto alcuni malfunzionamenti.



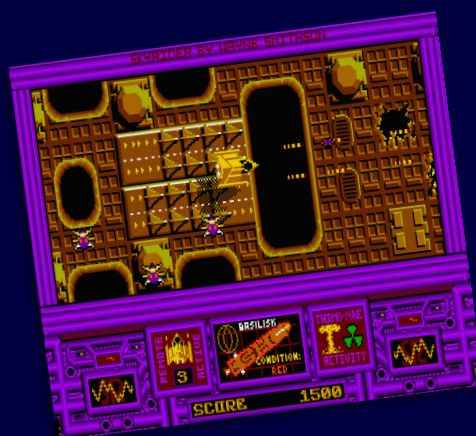
Dragon Wars - Apple II

Un RPG targato Interplay che dovrebbe garantire qualcosa di buona sulla giocabilità, ma anche intrattenere bene il giocatore abituale e meglio ancora quello occasionale.



Shockwave - Amiga

No, non è un Autobot. E' uno sparatutto in 3D con un mirino sullo schermo che, almeno, dalla foto sembra carino. Staremo a vedere nel prossimo numero.



Skyriders - Atari ST

E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale che ricorda molto Uri-dium.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



Sommario Numero #157**Aprile 2024**

747 Flight Simulator	MSX	14
Air Combat	Playstation	31
ATF: Advanced Tactical Fighter	Commodore 64	9
Business Flight	Amstrad CPC	11
Canadair	Amstrad CPC	12
Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer	Atari ST	18
Dawn of Aces	Macintosh PPC	21
Deep Strike	ZX Spectrum	26
Duck Hunt	Amiga	22
Fighter Pilot	BBC	25
Fleet Defender Gold	Windows 3.x	35
Flight Assignment: Airline Transport Pilot	DOS	19-20
Giana Sisters	Plus/4	22
Glider	MSX	13
Jumbo Lander	Commodore PET	25
Kennedy Approach	Commodore 64	10
Knights of the Sky	Amiga	16-17
Pilot Academy	PSP	30
Real World Math: Adventures in Flight	Windows 3.x	33
Simulateur de Vol	ZX Spectrum	26

COLOPHON

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!



Questo è un gioco che probabilmente ricorda molto poco un simulatore di volo classico perché la visuale è in terza persona, tuttavia, lo è per la gestione del volo, la ricerca degli obiettivi, l'uso della strumentazione, l'uso delle armi, la quantità di carburante da usare per ogni missione. Il volo in se è un po' facilitato perché la visuale aiuta tanto e le due mappe non sono complicate da usare. Quella in primo piano mostra la vostra posizione fissa che dovete usare per centrare gli obiettivi e usando quella globale per cercarli (visto così in effetti sembra un arcade di volo in 3D).



Come dicevo il volo non è solo vedere il vostro aeroplano in mezzo ad uno scenario, ma è anche usare la strumentazione, imparare ad riconoscere i segnali che vi vengono comunicati e imparare alcune tecniche di volo particolare come, ad esempio, il volo radente al suolo che di fatto vi permette di volare senza



schiantarvi. Potete atterrare manualmente oppure avere quello automatizzato (era un lusso per quei simulatori più classici). La scelta dei missili, il lancio di questi ultimi, il bloccare un bersaglio.

Il manuale non riporta ne storia, ne trama, ne scopo. Quando iniziate a giocare appare una mappa di un ipotetico mondo formato da tante isole in cui c'è una guerra in corso con la posizione dei nemici da distruggere. Una guerra globale.

Iniziate nell'Hangar e dato che il vostro aereo non può portare ogni genere di armamento avete un limite di peso in cui dovete condividere tra ami e carburante e questo poi può condizionare i primi combattimenti. Atterrando nelle vostre basi vi rifornite di nuovo tenendo conto di queste limitazioni.

Il volo è buono, decisamente arcade su un terreno non piatto che ha delle caratteristiche particolari. Come predefinito ha delle griglie che gli danno l'effett

to poligonale solido. Non ci sono montagne o colline, ma il terreno stesso non è piatto e ci sono colline, avvallamenti, dossi. Se togliete la griglia sembra tutto in bitmap e quindi vi consiglio la griglia perché esteticamente diventa molto più bello.

Non è difficile il volo anche se dovete usare molti tasti per la velocità, il combattimento, scegliere se usare il sistema di volo radente al suolo o quello libero che cambia in base al tipo di nemico che dovete affrontare.



Un misto tra simulatore e arcade in tre dimensioni (con la griglia sembra poligonale) con una giocabilità molto buona pur usando tanti tasti tipici dei simulatori di volo. Tre tipi di armi tra cui scegliere in base al nemico.

Gold



1988, DIGITAL INTEGRATION

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



"KENNEDY APPROACH"

EVALUATION

3 BAD EXIT(S)
15 MINUTES(S) FLIGHT DELAYS

YOU'VE BEEN PROMOTED TO GS 8 !

SALARY: \$1000 BONUS: \$0

CAREER TOTAL: \$1000

OPTIONS

- 1) CONTINUE CAREER ←
2) INSTANT REPLAY
3) SAVE REPLAY
4) RESTART ENTIRE GAME

Simulatore di volo non è detto che siate alla guida di un aereo militare o civile. Potreste anche essere seduti ad una torre di controllo per la gestione del traffico aereo. In questo caso siete un controllore del traffico aereo civile in varie situazioni sia di normali decolli e atterraggi, ma anche situazioni di emergenza.

Dopo aver scelto un livello di difficoltà iniziate la vostra carriera con tanto di salario e di abilità che migliorano con le vostre prestazioni che sono quelle di non creare incidenti, conflitti negli ordini che date e facendo atterrare quanti più aerei in sicurezza.

I comandi sono molto semplici, per fortuna. Giocate solo con il joystick in cui dovete centrare con il puntatore l'aeroplano e poi far- gli prendere una direzione verso



l'aeroporto. Mentre il puntatore è ancora impostato sulla direzione tirando la leva del joystick verso il basso o verso l'alto cambiate l'altitudine dell'aeroplano per atterra-



re oppure per evitare un altro aereo.

Lentamente, livello dopo livello aumentano il numero di aerei sulla mappa e anche situazioni di atterraggi di emergenza. Siete un controllore nei diversi aeroporti degli Stati Uniti e quindi una buona longevità.

La grafica è quella di una mappa in cui avete solo elementi fondamentali come la pista e gli aerei. Semplice, dettagliato e c'è anche il parlato digitalizzato dei vostri ordini all'aereo che, ovviamente, obbedirà a quello che gli dite e questo sicuramente da un maggiore realismo.

La difficoltà è che gli aerei non cambiano direzione istantaneamente e quindi ci vuole un po' di tempo e se non sono esattamente in linea con la pista di atterraggio non atterrano o oppure vi dicono che avete sbagliato qualcosa. Se non atterrano subito finiscono il carburante e quindi non hanno più tempo di aspettare il loro turno (la pista vi permette di farne atterrare uno alla volta).

Un difetto è che quando un aereo vi avverte che non ha più carburante non viene indicato sulla mappa di quale aereo si tratta e se non fate bene attenzione al messaggio di emergenza, il loro destino è segnato.

Alla fine avrete un resoconto del vostro giorno di lavoro e poi potete decidere se continuare o ricominciare da capo.

L'idea è buona, ma ha una giocabilità che decresce rapidamente quando vi rendete conto che non vedete sulla mappa l'aereo in difficoltà oppure sul fatto che i vostri ordini li dovete anticipare al momento giusto e più delle volte non lo è.

Ha una lentezza generale che fa un po' venire il latte alle ginocchia,



1985, MICROPROSE

GRAFICA	7
SONORO	8
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	7
GLOBALE	7-



Dopo altri svariati tentativi non c'è verso di decollare (il manuale dice che alcune procedure bisogna tenere premuto il pulsante di fuoco insieme alle levette, ma sullo schermo non vedete i risultati di queste operazioni).

Non è un gioco gratuito, ma è uno commerciale e quindi questa difficoltà impedisce di divertirsi o scoprire le sue potenzialità durante il volo con cambi di direzione, rimanere ad una certa quota per avere le informazioni sulla fase di atterraggio che avete dalla Torre di Controllo.

Non è normale fare 20 tentativi e 20 fallimenti in fasi di decollo. In qualunque simulatore di volo il decollo lo fanno tutti dopo un paio di tentativi.

Non è un gestionale dedicato al volo civile, ma è un ibrido di entrambi i giochi. Dovete scegliere uno dei tre aerei a disposizione ognuno dei quali ha una sua difficoltà che consiste nella gestione del volo e dalla quantità di oggetti / persone che potete trasportare tramite un menu di scelta.

Qui finisce la parte di gestione dell'aereo e subito dopo siete sulla pista di decollo con una grafica laterale in 2D in cui dovete decollare con una strumentazione un po' complicata e diversa dai classici simulatori di volo. Dovete accelerare alla massima velocità e poi decollare. Se arrivate alla fine della pista esplodete e dovete ricominciare tutto da capo.

Il volo anche con questa visuale laterale è esattamente quella di un simulatore a tutti gli effetti perché le procedure sono molto

realistiche perché durante il decollo dovete abbassare i Flap e raggiungere una velocità di 333 km/h (in base a quello indicato nel manuale integrato nel gioco consultabile solo prima di iniziare a giocare



e quindi bisogna scriversi su un foglio alcune informazioni sul decollo, atterraggio e i contatti con la Torre di Controllo. Il gioco è in Francese così come il manuale).

Ho provato decine di volte e alla velocità indicata e alla posizione dei flap giusti ho visto l'aereo alzare il muso, ma non sono mai riuscito a decollare e non ho visto nessun cambiamento tirando in su o in giù la levetta del joystick o i tasti relativi sulla tastiera.

A parte la schermata della scelta dell'aereo, della scelta di materiali e passeggeri da caricare / imbarcare non vedete altro. La fase di decollo è impossibile anche seguendo letteralmente le indicazioni del manuale integrato (se capite il Francese).

Da come è scritto sembra molto facile il decollo così come lo è in tutte le simulazioni di volo. A quanto pare forse questa procedura non è stata beta testata tanto bene. Io ho giocato a tantissimi simulatori di volo e il decollo è la parte più facile di tutta la simulazione.



1987, CHIP	
GRAFICA	6
SONORO	4
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	4
GLOBALE	4,5



Il problema è l'acqua perché dovete avvinarvi ad un lago, ma se scendete troppo rischiate di esplodere e quindi bisogna trovare la giusta altitudine per rifornirvi.

Un gioco un po' lungo perché dovete volare e attendere di trovare un incendio, raccogliere acqua e poi dirigerli verso il vostro obiettivo usando la mappa che modifica lo scenario 2D che sembra tutto uguale. Richiede tempo per imparare a decollare e soprattutto a raccogliere l'acqua.

Come anticipato lo scorso numero in questo gioco pilotate un aereo Canadaair, un velivolo antincendio, per salvare, principalmente, boschi e foreste, ossia in posti dove gli uomini e i veicoli non possono arrivare facilmente.

Generalmente questo tipo di aereo è in grado di raccogliere 5 tonnellate d'acqua dal mare o dai laghi e poi riversarli direttamente sul fuoco agendo molto velocemente. Due sole difficoltà: una per principianti dove l'acqua da raccogliere è abbastanza vicina e un'altra nella quale dovete volare fino a quando non venite avvertiti di un incendio e a quel punto dovete correre per trovare dell'acqua da raccogliere.

Il decollo è difficile perché dopo svariati tentativi, di nuovo, sembra che decollare sull'Amstrad CPC sia impossibile. In realtà la cosa è questa: bisogna andare alla

massima velocità in cui praticamente tutto sfreccia velocemente, smettere di accelerare e a quel punto mettere la levetta del joystick in giù o il tasto cursore in su (con il joystick avete i comandi invertiti rispetto alla tastiera) e dato che è un gioco laterale meglio usare la tastiera.



Appena decollati dovete rallentare perché in cielo ci sono ostacoli come mongolfiere, altri aeroplani che sono lì per distrarvi e farvi perdere una delle vostre vite. In ogni momento potete controllare la mappa in cerca di un incendio. E' solo in 2D e la direzione non cambia e volate sempre da sinistra a destra con lo stesso scenario, tuttavia, nella parte bassa dello schermo avete un indicatore della direzione perché la cambiate solo nella mappa degli incendi.



Non so se raccomandarvi questo simulatore di Canadaair un po' atipico rispetto ai simulatori di volo classici.

Ha un bel parlato digitalizzato in Francese nella schermata del titolo e buoni effetti sonori durante il volo.

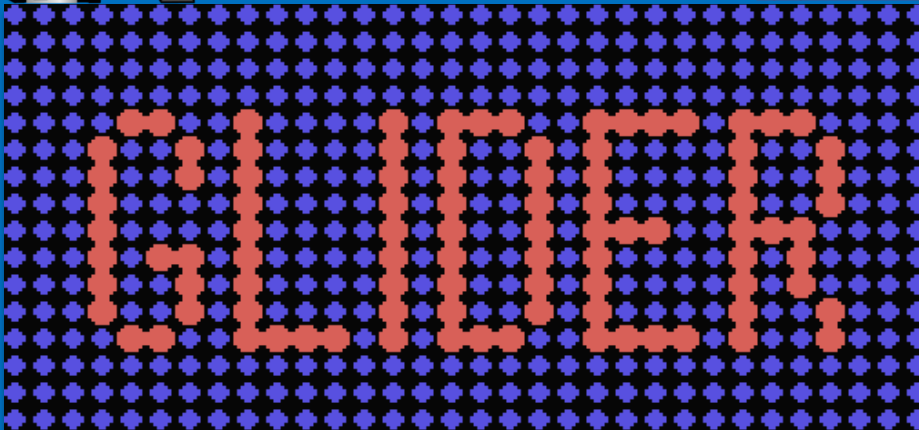
Vale la pena provarlo per diventare per un po' di tempo dei pompieri per spegnere incendi boschivi che mettono in pericolo i centri abitati.

In emulazione gira bene, ma essendo Francese, una tastiera Francese sarebbe meglio.



1987, FIL

GRAFICA	8
SONORO	8
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	9
GLOBALE	8



nuova missione.

E' un gioco deludente per il concetto. E' un aliante e come tale doveva essere fatto. Traino in cielo con un aereo e poi volo libero facendo tutte le missioni previste. L'emozione del decollo e del volo le avete, ma a questo punto ci sono simulatori di volo migliori su MSX.

Dal nome del gioco si tratta di un simulatore di volo civile in cui pilotate un aliante. Questi veicoli non hanno un motore e rimangono in aria come gli uccelli usando l'aria che li sostiene grazie ad ali molto lunghe e sottili. Guardandoli in cielo sembrano degli Albatros, dei Gabbiani, delle Fregate e il principio è quello.

Per decollare, non avendo il motore, dovete farvi trainare da un aereo e poi ad una certa altezza vi sganciate e volate liberi. La difficoltà è lo stallo perché non avendo il motore dovete sfruttare le leggi aerodinamiche e sfruttare la velocità per riprendere il controllo. Una caduta a terra non provoca esplosioni, ma il contraccolpo può uccidervi.

Il gioco non centra niente con il titolo perché è un aliante



con il motore che dovete guidare alla pista di decollo, fare benzina e



poi decollare con il vento a favore. Ora dovreste chiedervi una cosa: ma perché se è un Aliante bisogna fare il carburante?

Probabilmente si tratta di un aliante che usa il motore per il decollo e poi volate grazie al vento e infatti avete uno strumento che lo misura. Sulla pista di decollo dovete mettere l'aereo nella direzione del vento, tirare la leva del joystick o tasti cursore in quella direzione, premere il tasto spazio o il pulsante del joystick e poi tenere la leva del joystick in giù oppure il tasto cursore in giù.

In realtà potete ignorare il vento perché avete il motore, ma attenzione che dovete per forza fare benzina prima del decollo perché ogni aereo che esce dall'hangar ha solo quello per arrivare dal benzinai e non è grado di decollare.

Quando siete in volo dovete superare cinque checkpoint, atterrare e poi ritornare all'hangar per una

Il principio del gioco è sbagliato e anche la strumentazione non funziona come dovrebbe. A cosa serve quello per misurare il vento se poi riesco a decollare anche avendolo contro? Il fatto di fare il pieno di benzina per un aliante è un controsenso.

In volo poi il vento forse contribuisce alla vostra stabilità, tuttavia io non ho visto differenze con vento a favore o contro e quindi l'emozione in questo caso è negativa.

Di questo gioco i salvo solo la grafica che pur minuta è decisamente curata. Il resto è come un piatto di pasta insipido.



1985, ASCII

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	6-



PROGRAM	ALTITUDE	LIFT	THRUST/R	SPEED	PITCH	FLAPS
U0	00000	00000	04000	00000	00000	00001
U0	00000	00000	10000	00000	00000	00005
U0	00000	00000	20000	00000	00000	00007
U0	00000	00000	26000	00000	00000	00010
U0	00000	00000	32000	00000	00000	00010
U0	00000	00000	38000	00000	00000	00010
U0	00000	00000	42300	00000	00000	00010
U0	00000	00000	46150	00001	00000	00010
U0	00000	00000	46150	00003	00000	00010
U0	00000	00000	46150	00006	00000	00010
U0	00000	00000	46150	00009	00000	00010
U0	00000	00000	46150	00012	00000	00010
U0	00000	00000	46150	00015	00000	00010
U0	00000	00000	46150	00018	00000	00010
U0	00000	00000	46150	00021	00000	00010

PRESS A KEY TO CONTINUE OR CESC TO STOP

Questo simulatore di volo civile è più incentrato sull'insegnarvi a pilotare un 747 usando la strumentazione senza guardare fuori dal finestrino. Un approccio diverso da quei simulatori che combinano volo strumentale con quello visivo e grazie alle varie inquadrature esterne facilitano ed esaltano il volo in ogni situazione.

Non siete lasciati al comando di questo aereo da soli e senza aiuto perché c'è l'autopilota che potete impostare prima di iniziare a volare e che vi assisterà, a vostra scelta, su quattro aspetti del volo. Potete scegliere che faccia tutto lui, oppure dividervi i compiti. Sullo schermo non avete la visione del mondo esterno, ma una rappresentazione dell'aereo in 2D con una visuale laterale che grazie ad



una serie di animazioni vi mostra come si comporterà l'aereo in base alle vostre decisioni.

Se non avete manuale con voi o non sapete i tasti da usare, impostate che lui si occupi della gestione del motore e dei flaps, mentre voi potete occuparvi del decollo e atterraggio.

Anche se sembra che grazie a questo sistema il volo strumentale sia ben gestibile non lo è perché dovette agire al momento giusto e basta un tentennamento o una scelta fatta una frazione di secondo fuori tempo l'aereo si schianta o fallite il decollo con conseguenze disastrose. Se l'aereo raggiunge la velocità massima di decollo e non lo fate non avete più il tempo di frenare e uscite di pista.

Il volo strumentale forse è anche più bello di quello di un classico simulatore di volo perché imparate a riconoscere come funziona la strumentazione e soprattutto i messaggi che ricevete dal computer di bordo.

Come nella realtà c'è una sorta di scatola nera che vi mostra il resoconto del volo e se avete fatto la cosa giusta oppure no.

Una simulazione che per questa diversità rispetto alle altre vi potrebbe anche piacere di più e quindi potrebbe incollarvi al monitor per parecchio tempo.

Grazie a questo volo assistito vi divertirte a provare varie configurazioni per riuscire a decollare e atterrare.

Dato che potete lasciare che sia l'autopilota a fare tutto, da una parte vi fa scappare la voglia di giocare, ma dall'altra imparerete da lui come a riconoscere e a rispondere ai comandi nel modo corretto.

Non ha il fascino di un simulatore di volo classico però vale la pena provarlo.



1988, EUROSOFIT

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8,5

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Prima Guerra Mondiale combattuta ovunque, ma in questo caso si parla di quella nei cieli pilotando i famosi biplani che hanno una gestione del volo e del combattimento abbastanza diverso da quelli delle altre guerre successive. Non è molto chiaro chi siete in questa guerra, tuttavia, combattete i Tedeschi nei cieli sopra le Fiandre, una regione storica tra Francia, Belgio e Olanda pilotando un aereo tra i 20 a disposizione che sono tutti diversi. Potete scegliere di fare la campagna completa, le missioni singole (più o meno come in tutti i simulatori di volo) e anche un Dog-Fight in cui affrontate i migliori 16 piloti



Tedeschi e diventare l'Asso, il più bravo pilota che il mondo abbia mai visto. Durante il caricamento vi verrà anche chiesto di fare un backup dei dischi originali perché dovrete salvare delle impostazioni e meglio non farlo con la copia pagata a



caro prezzo. Essendo uscito dopo la versione PC ne eredita tutte le magagne per la memoria. Per giocare dovete avere 2 MB di memoria di cui 1 MB di Chip RAM.

Ha una simpatica introduzione un po' umoristica con una palette "vecchio film" e una musica dell'epoca ben studiata e ben ascoltabile. Stessa cosa per la schermata del titolo e le varie opzioni.

Se non ve la sentite di fare un Dog-Fight o iniziare la Guerra potete fare un po' di pratica. Se leggete il sommario dei comandi potete anche saltare questa fase e buttarvi nella Campagna completa.

Dopo aver creato il vostro pilota preferito, dopo aver scelto la sua nazionalità (Inglese o Francese) siete nel menu principale nella vostra base nella quale potete decidere di affrontare una missione, accettarla oppure passare alla successiva. Potete scegliere il tipo di aereo visitando l'hangar.

Il gioco non si perde in fronzoli e dopo aver accettato la missione, di

cui potete vedere un breve briefing decisamente semplice (una mappa e una descrizione), siete sulla pista di decollo con il motore spento che va acceso e poi accelerare al massimo per decollare.

Dovete tenere aperto il libretto delle istruzioni dei comandi che non sono tanti, ma è meglio averli sempre sotto mano per alcune combinazioni di tasti che attivano delle funzioni tra le quali una molto importante che è l'atterraggio automatico.

Il volo è ottimo, pilotate molto bene tenendo conto che non potete alzarvi troppo di quota altrimenti andate in stallo. Dovete stare sempre ad una certa altezza dal suolo che è comunque giusta per i combattimenti e nel manuale comunque potete leggere che siete in grado di fare manovre incredibili come il giro della morte e altre acrobazie per cercare di sfuggire ai nemici o mettervi dietro di loro e distruggerli.

La grafica 3D poligonale solida al massimo dettaglio (4) che potete configurare durante il volo con i

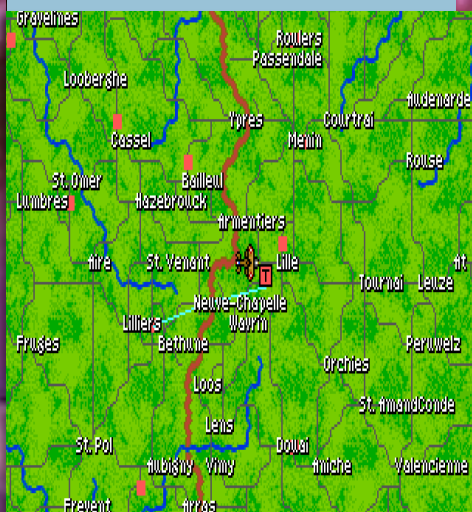




tasti "Alt+D" è fluida e se vi avvicinate al suolo potete vedere i dettagli degli edifici e anche quelli delle montagne che trovate di tanto in tanto nello scenario. Quest'ultimo non è un manto verde, ma ci sono vari appezzamenti di terreno di diverso colore con varie case e altre costruzioni.

Se dal punto di vista della grafica e delle prestazioni non ci sono problemi ce ne è uno enorme: non sapete cosa fare.

Anche leggendo il briefing di missione, poi guardando la mappa con percorso segnato per gli obiettivi il campo di battaglia enorme e i bersagli sono difficili da trovare.



Potete richiamare la mappa in ogni momento del gioco con il tasto "spazio", ma è un accozzaglia di nomi tra città, comuni, frazioni in cui andare. In una missione vi chiedono di scortare degli aerei



che devono fotografare una base nemica, ma sia al decollo sia in volo non c'è nessuno a parte voi e i nemici. Molto spesso vi chiedono cosa fare a quel punto.

Una cosa molto simpatica è che quando distruggete un aereo nemico si attiva il replay come nel calcio quando fate un gol e potete rivedere la vostra azione da varie visuali. Una funzione davvero bella e questo vi incentiva a cercare di abbattere quanti più nemici possibile.

Potete terminare la missione in ogni momento senza evidenti conseguenze globali. Di tanto in tanto, per interrompere la monotonia della guerra, ci sono delle scene animate in cui in una serata di gala un pilota viene nominato "ace" e premiato.

Un buon simulatore di volo per l'accuratezza storica, per la



qualità grafica molto elevata e routine matematiche buone perché è molto fluido su un 7 Mhz.

È un po' caotico per cercare gli obiettivi, ma questo vale per tutti i simulatori di volo militare. **Knights of the Sky** potrebbe piacere di più per una migliore libertà in volo e anche per le prestazioni davvero buone.

Richiede un po' troppa memoria però per quello che si vede sul monitor è una spesa giusta da fare. Forse è uno dei simulatori di volo più fluidi che abbia visto su un Amiga 500.

Difficile per capire e trovare gli obiettivi, ma vale la pena giocarlo anche per vedere le altre modalità oltre la carriera.

Gold

1991, MICROPROSE

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9+



terna, i comandi rispondono in maniera strampalata con virate a 180° con leggeri movimenti. Con le visuali esterne le prestazioni sono 1 fps.



La leggenda *Chuck Yeager* non solo si divertiva con la sua passione per il volo, ma voleva condividerla con tutti e ha partecipato come consulente tecnico durante la realizzazione di alcuni simulatori di volo per renderli più realistici e in alcuni facendo la parte di un istruttore di volo (in questo gioco era presente un'audiocassetta con la sua voce).

E' un simulatore di volo a tutti gli effetti, tuttavia, non ci sono missioni militari; è tutto incentrato sull'addestramento e poi corse e corse ad ostacoli per divertimento e l'ebbrezza di sfrecciare nel cielo. Dato che non dovete fare una guerra o missioni singole per distruggere degli obiettivi, dopo aver scelto la lingua tra le tre disponibili siete in pista, dentro l'a-



(non per le prestazioni), se partire dalla pista, già in volo, e altri scenari, scegliere una modalità di gioco oltre a poter cambiare aereo tra i 18 velivoli disponibili tra cui anche lo Space Shuttle. Con le visuali esterne sono tutti diversi, mentre con la visuale interna per alcuni di questi, l'abitacolo e la strumentazione è uguale.

L'addestramento lo fa lui mostrandovi come impostare la strumentazione, ma voi non potete interagire. In pratica dovete imparare i comandi e il modo di volare da questa demo e poi metterla in pratica nella modalità "Corsa" che include 6 eventi.

Se avete seguito l'addestramento in tutte le fasi potete ripeterlo nella pratica. In realtà non riuscirete a volare per due motivi principali: il primo è che non potete volare con l'assistenza dell'istruttore come in *Solo Flight* non serve a nulla perché quando avete il controllo dell'aereo non sapete cosa fare. Il secondo motivo è che è scattoso con la visuale in-

Gli scenari sono completamente piatti con pochi poligoni, tipicità di quei simulatori di volo degli anni 90, e, tuttavia, ha una scattosità incomprensibile e di fatto vi impedisce di giocare. L'aereo è anche ingestibile con i comandi che mal rispondono a quello che fate con tastiera, joystick o mouse. Basta una leggera pressione per perdere il controllo e andare in stallo. L'addestramento come demo non serve a niente.

Non so se è l'Atari ST che non ce la fa o è una pessima programmazione su questo computer.

1990, ELECTRONIC ARTS

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	0
EMOZIONE	0
GLOBALE	3,5

reale e pronti a iniziare il decollo. La personalizzazione e le opzioni sono nascoste in un menu a tendina in cui potete cambiare alcuni aspetti estetici della simulazione

Flight Assignment: A.T.P.



Simulatore di volo civile che usa la grafica vista nei più recenti Flight Simulator con alcune differenze per quanto riguarda i tipi di aereo e aeroporti a disposizione. E' il primo nella storia dei simulatori di volo ad integrare l'ATC, ossia il controllore di volo che vi fornisce le indicazioni necessarie per la direzione e per le varie fasi che vanno dal decollo all'atterraggio. Questo gioco ha anche la caratteristica di avere un elevato dettaglio grafico soprattutto per il quadro dei comandi che cerca di essere il più fedele possibile a quello che un pilota vedrebbe all'interno di un vero aereo. Il simulatore riproduce la strumentazione principale, quella che vi serve per volare. La cabina originale verrà riprodotta nei simulatori più moderni

Una simulazione complicata perché richiede un certo numero di tasti, un controller realistico che spesso non combacia con quelli che solitamente usate per giocare agli arcade (nemmeno il mouse è indicato per questi giochi che richiedono un joystick cloche e di una precisione elevatissima.

Si può giocare lo stesso, ma non sempre viene garantito il massimo realismo specialmente per riprodurre certe meccaniche di volo. E' scontato dirlo, ma se non avete il manuale alcune funzionalità non riuscite a farlo o arrivarci per tentativi.

L'alternativa è far giocare il computer e voi solamente a impostare la configurazione, l'aereo, l'aeroporto di partenza, di arrivo, le condizioni meteo. Anche guardare una demo può farvi capire come l'aereo risponde ai comandi, imparare a capire quello che vi dice il controllore di volo.

Un grande difetto può essere che il gioco non è localizzato in altre lingue e quindi è tutto in Inglese, ma non preoccupatevi perché è tutto

Con i tasti funzione potete impostare le varie configurazioni tra cui la scelta della difficoltà sul tipo di realismo che volete per quanto riguarda il pilotaggio dell'aereo, la scelta dell'aereo, il meteo manuale o automatico, pilotare di giorno, di notte e tutto quello che riguarda il modo di gustarvi la simulazione come meglio preferite.

I comandi sono quasi gli stessi di tutti gli altri simulatori di volo (più simile a quelli militari che civili) e quindi riuscite a decollare senza troppi patemi se scegliete il volo libero.

Il gioco vi permette di volare missioni singole oppure fare una carriera.

Nella missione singola iniziate scegliendo voi l'aeroporto di partenza e quello di arrivo, vi fa scegliere quale aereo passeggeri pilotare tra tre tipi di Boeing e l'Airbus 320.

subLOGIC Flight 720 cleared to San Francisco via radar vectors to FIM J1 OAK direct SFO climb and maintain 14000 expect flight level 260 10 minutes after departure departure frequency 124.50 squawk 3573



sottotitolato e quindi oltre ad ascoltare le voci tra il controllore e il pilota le potete anche leggere.

La grafica aiuta tanto per ammirare i paesaggi e anche grazie alle varie visuali esterne che mostrano un modo molto completo con tanti edifici 3D poligonali solidi usando qualunque adattatore video supportato dal gioco.



Nella carriera invece dopo aver scelto un nome la iniziate come è stato previsto e non avete accesso a tutte le impostazioni che riguardano la difficoltà di pilotaggio e nemmeno altre variabili come la sensibilità del controller (joystick, tastiera e mouse) e quindi affrontare le difficoltà che sono già preimpostate.

Nella carriera dovete accettare la missione in qualunque condizione meteo e anche di orario: di giorno, di notte, all'alba, bel tempo, brutto tempo. L'aereo è predefinito e nella carriera un pilota vola sugli aerei a disposizione dell'Azienda.

A parte questa cosa che non è un ostacolo se sapete come pilotare l'aereo e come già detto non è difficile come in altri "Flight Simulator" ci sono alcune cose che non sono molto chiare.

Nelle missioni singole e nella carriera l'aereo si trova nella zona di imbarco passeggeri e non sulla pista di decollo. Dovete manualmente cercare la pista per decollare.

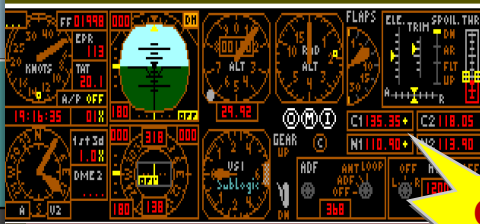
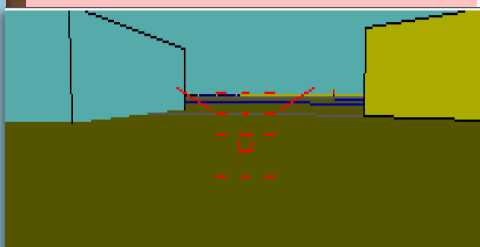
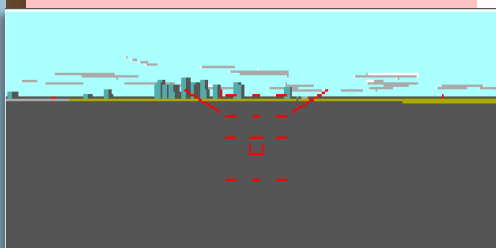
Nella realtà, ma anche in altri simulatori di volo più moderni il controllore di volo vi indica la pista e anche quale direzione prendere per trovarla. In ATP non c'è nessuno che vi dice dove andare e dovete cercarvela per i fatti vostri. Nel volo libero e nella missione singola potete modificare il crash automatico oppure disabilitarlo. Se precipitate potete ripartire co-

me se niente fosse e anche decollare in qualunque tipo di terreno. Anche nella carriera ho notato che anche se precipitate, l'aereo è di nuovo sul terreno e pronto a decollare di nuovo. Queste cose non mi sono mai piaciute nei simulatori di volo sia di subLOGIC sia di Microsoft che non sono realistici. Se precipito dovrei esplodere come succede nei simulatori di volo militari con sequenze animate delle esplosioni.

Nei simulatori civili questa parte non viene curata come se togliesse divertimento, ma lo rende sicuramente più realistico.

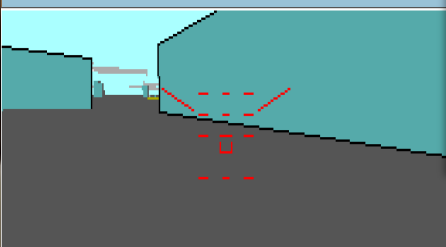
comandi. Tantissimi incidenti aerei negli anni 90 dove i piloti non capivano il comportamento dell'autopilota.

Dato che introduce per la prima volta il Controllore di Volo sarebbe stato davvero gratificante volare con il suo aiuto e renderlo molto più reale di tanti altri. Nella demo c'è, mentre nel gioco reale non sembra esserci un modo per attivarlo nemmeno nelle varie configurazioni.



Ottimo simulatore di volo dal punto di vista tecnico, per la grafica accurata e realistica per l'epoca, buon sonoro che è la voce del controllore di volo, ma anche gli effetti sonori realistici di una cabina di un aereo passeggeri.

Difficile per il controllo dell'aereo che tende ad andare in stallo con molta facilità perché nelle virate è difficilissimo ritornare ad una posizione di volo livellato e quindi molto spesso è un po' frustrante

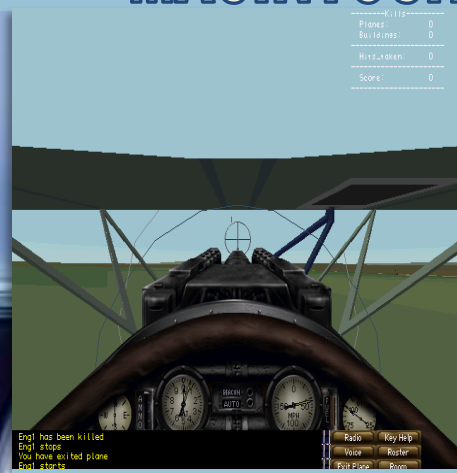


Non ho capito bene la funzione dell'autopilota che si attiva, ma vi permette di controllare l'aereo. Non so se funziona come nella realtà dove in alcuni aerei dell'epoca si disattivava parzialmente se il pilota agiva su alcuni

Gold

1990, SUBLOGIC

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



Gli scenari dei simulatori di volo militare sono molto vari perché vanno dalla Prima Guerra Mondiale a conflitti moderni realmente accaduti o situazioni in cui viene ipotizzata una guerra tra le principali super potenze.

Con questo titolo ritornate nella Prima Guerra Mondiale volando su dei biplani con una bella grafica in alta risoluzione per Macintosh PowerPC che può sfruttare la sua potenza rispetto al vecchio e lento 68k per mostrare una grafica decisamente paragonabile ai quei simulatori che per PC richiedevano un Pentium o un Pentium 2.

Dawn of Aces, tuttavia, non è un simulatore classico perché è solo online per le missioni e per le sfide uno contro uno. Se non avete una connessione internet o state emulando un Mac e non potete accedere ai server, giocherete of-

mulatori di volo militare con vecchi biplani.

E' un peccato non avere sfruttato il buon motore per la campagna offline come la maggior parte dei giochi di questo genere. E' una scelta per una sfida tra i giocatori di tutto il mondo anche se poi poteva essere rovinata dalla lentezza di quelle vecchie connessioni, ping lenti che portavano a blocchi durante il gioco.

La pratica comunque non cambia dalle missioni perché le fate in questa modalità. Potete scegliere

quello dedicato a farlo. Avete di tutto tranne quello. Non so davvero come considerarlo da questo punto di vista, ma la giocabilità è zero.

E' un gioco uscito esclusivamente per essere giocato online, ma oggi non so se i server sono ancora disponibili e quindi non vi resta che giocare offline.

Il dettaglio e la grafica sono di ottima qualità, ma è impossibile decollare e la guida integrata non mostra nessun tasto per poterlo fare.

Peccato perché comunque la modalità pratica era molto ben fatta con diversi velivoli da scegliere.



fline per fare pratica nel volo e nel combattimento. In effetti è un po' poco se siete appassionati di si-



tra diversi aerei, avete un'anteprima che vi mostra le sue caratteristiche in volo e poi scegliete la fazione da usare tra le tre disponibili.

Con tutta la pazienza di questo mondo e allietato da una grafica poligonale di elevata qualità e curata in ogni dettaglio e con una fase di pratica completa di ogni cosa, lo odierete.

Purtroppo non c'è verso di decollare e nel setup dei tasti non c'è

1995, IENTERTAINMENT NETWORK

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	0
EMOZIONE	9
GLOBALE	6+

GIUCHI

R E C E N T I



Duck Hunt

Per gli appassionati di Amiga, una conversione da un bel titolo Nintendo che poi verrà convertito un anno dopo in versione Coin-Op. Il gioco in se non è niente di esaltante dato che livello dopo livello dovete cacciare le anatre. Siete in una specie di parco e questi volatili sono nascosti dietro ai cespugli. Dovete aspettare che il vostro cane le spaventi e quando volano via

dovete sparargli contro.

Un gioco realizzato per sfruttare la Lightgun, ma anche usando un mouse avrete le stesse sensazioni.

Dopo aver scelto se giocare cacciando un'anatra per volta oppure due, eccovi li pronti a dimostrare la vostra precisione con il fucile e solo tre proiettili a disposizione.

Bella grafica curata e dettagliata davvero bene, buon sonoro e buona giocabilità. Alla lunga tenderà un po' ad annoiare, ma quello da esaltare è la qualità della conversione, sicuramente superiore alla versione NES.



2024, MARGGINES

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
Globale	7,5

COMMODORE PLUS/4



Giana Sisters

E dopo Turbo OutRun, ecco un'altra bellissima conversione per il Plus/4.

I giochi HomeBrew stanno dimostrando che all'epoca si potevano realizzare senza troppi problemi e quindi avere titoli di qualità unita ad una grande giocabilità.

Durante il caricamento si vede un'animazione che quando ho registrato il trailer ho capito che era quella per il caricamento. La schermata delle opzioni mi è sembrata un po' lenta così come il sonoro. Durante il gioco va tutto bene, la musica è ottima, e la giocabilità di grande livello. I possessori di questa macchina possono divertirsi con una bellissima conversione. Nel trailer vedrete che ho scoperto un bug in cui potreste rischiare di rimanere bloccati e non uscirne più.

Un gioco che vi farà tirare fuori dall'armadio il vostro Plus/4 e vedere quanto sia invecchiato bene.



Gold

2024, TCFS DESIGN

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
Globale	9

**RECENSIONI
BREVI**

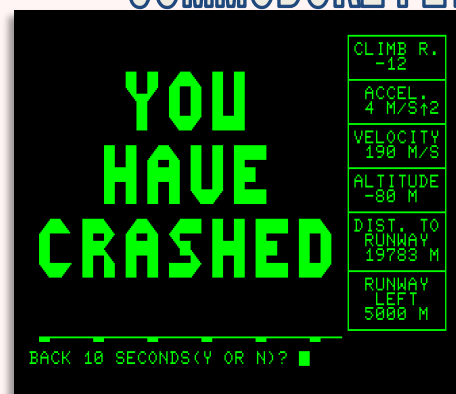


JUMBO LANDER

Simulatore di volo per il PET semplice che bene si adatta a questa sezione di recensioni brevi. Siete il pilota di un Jumbo Jet in volo e in fase di avvicinamento alla pista. Dovete riuscire ad atterrare senza schiantarvi che succede se la velocità è troppo alta o troppo bassa, atterrate prima della pista, superate la pista o usate l'inversione di spinta mentre siete in volo.

Il primo giro è gratuito nel senso che fa tutto da solo. Quando finisce e dato il "run" incomincia il gioco. Ogni 10 secondi vi pone due domande: Climb Rate e Thrust. Il primo serve come angolo di discesa, mentre il secondo è la velocità. In base alla distanza dalla pista dovete giocare con questi due valori fino ad atterrare in sicurezza.

Se precipitate potete riavvolgere il gioco di 10 secondi per non fare di nuovo lo stesso errore.



1980, COURBOIS

GRAFICA	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7



FIGHTER PILOT

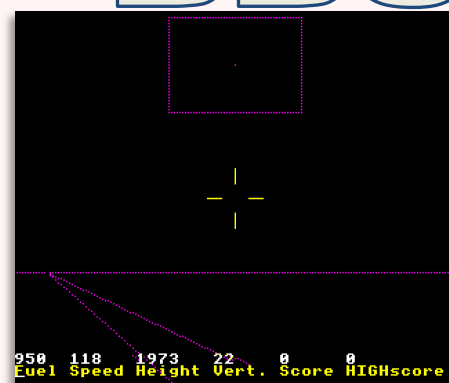
Anche se la grafica non aiuta e la mancanza di un pannello con la strumentazione realistica è un simulatore di volo in cui dovete distruggere tutti i nemici che stanno volando sopra il vostro spazio aereo.

La difficoltà di questo gioco è che alcuni comandi hanno una doppia

funzione a seconda che siate a terra o che siate in cielo. Giocate con il joystick per decollare e dirigerli verso i nemici e al tempo stesso dovete usare la tastiera per accelerare. Se smettete di tenere premuto il tasto "shift" per l'accelerazione precipitate. Il fatto che molti tasti abbiamo una doppia funzione ha il risultato che la giocabilità va a farsi benedire.



BBC



1984, KANSAS

GRAFICA	6
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	5+



DEEP STRIKE

Un simulatore di volo in prima persona all'interno di un biplano durante la Prima Guerra Mondiale con uno scenario in 3D (che in questa versione sembrerebbe poligonale).

A differenza di altri titoli simili, appena decollati automaticamente siete in mezzo all'azione con i nemici che sono tutti rossi. Sullo schermo avete anche un aereo

nero. Siete voi in doppia visuale. Voi controllate l'aereo in prima persona, tuttavia, sullo schermo c'è anche una rappresentazione in terza persona. Voi sparate con i vostri cannoni, ma chi combatte realmente è il vostro "alter ego". E' una buona simulazione per il fatto che appena decollate siete circondati dai nemici e dovete combattere e divertirvi.



ZX SPECTRUM



1986, DURELL

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



SIMULATEUR DE VOL

Simulatore di volo in Francese con lo scopo di atterrare. Siete ad una certa distanza dalla pista e avete pochissimi tasti da usare il che lo potrebbe far sembrare facile.

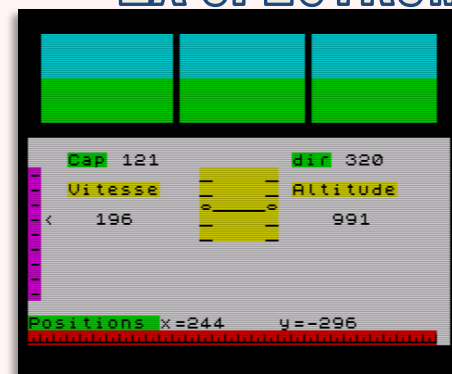
Non è assolutamente così perché la direzione dell'aereo la fate con i tasti "5" e "8"; la velocità la fate con i tasti "6" e "7". Abbassare o

alzare il muso lo fate con "h" e "b". Il tasto "c" per la mappa. E' un bel casino, ma una volta capito come funziona può essere interessante. Il problema sta nel fatto che è lento a rispondere ai comandi e la mappa richiede una pressione più lunga, ma non troppo (come poi vedrete nel trailer). Il problema è che non avete punti di riferimento e la visuale non aiuta per niente.

Un simulatore di volo che può avere un sua motivazione che vi incolla al monitor per capire che tipo di prodotto sia e una volta capito lo escluderete dalle vostre scelte future.



ZX SPECTRUM



1983, ORDI-5

GRAFICA	6
SONORO	4
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	4
GLOBALE	4,5

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2

A collage of various video game consoles and handheld devices arranged around the central text "Console Forever". The text is written in a large, bold, red font with a black outline, positioned in the center of the image. The consoles and handhelds are arranged in a circular pattern around the text, featuring a variety of designs and colors including black, silver, and red. The devices include classic consoles like the Atari 2600, Intellivision, and Sega Master System, as well as more modern handhelds like the Game Boy Advance SP and Nintendo DS. The background is a plain white, making the colorful consoles and the red text stand out.



PRESS START



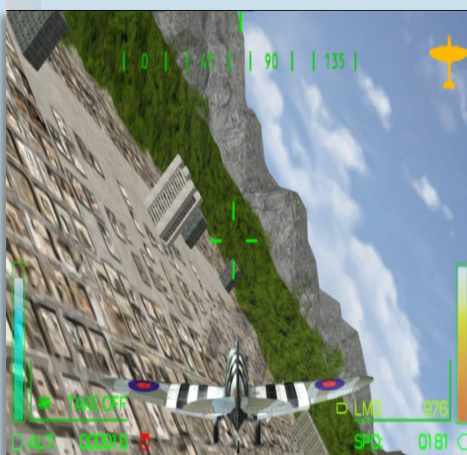
Simulatore di volo civile e militare in un gioco per questa Console che non solo vi esalterà per la bella grafica poligonale con accelerazione 3D, ma per il fatto che a differenza di quelli classici in cui la simulazione si concentra sulla strumentazione, sul loro utilizzo e comprensione, la meccanica di gioco sembra più arcade.

Inizialmente alcune missioni sono bloccate e per poterle fare dovete superare con successo la lezione di volo sia quella civile sia quella militare. Alcune missioni sono anche in scenari meteo avversi in cui dovete salvare aereo e passeggeri (se è un volo civile) dalla morte.

Anche se un gioco per Console avete tutto sotto controllo per decollare, atterrare e volare con i vari aerei che potete scegliere.

Mi piace questo approccio sicuramente diverso da quello classico e in solo titolo potete pilotare sia aerei civili che militari in missione di pace e in missioni di guerra.

Se volete partecipare alle missioni dovete fare le lezioni oppure partecipare alle uniche due a disposizione. Potete quindi mettervi a studiare il volo, potete fare



quello libero in cui avete accesso ad una vasta quantità di aerei che si sbloccheranno solo facendo l'addestramento e le missioni a disposizione.

Sicuramente la cosa impressionante è la grafica curata in ogni aspetto. La Console è sfruttata bene.

I comandi sono pochi ed essenziali e ottimizzati con i tasti della console.

Ve lo raccomando assolutamente perché vi divertirete tantissimo. Le lezioni sono un po' noiose, tuttavia, le dovete fare se volete sbloccare aerei e missioni.

Devo dire che non mi aspettavo una simulazione di questo tipo da una Console portatile. Sicuramente è alla pari con molte simulazioni di volo per PC dello stesso periodo o forse addirittura meglio.

Gold



2006, MARVELLOUS INTERACTIVE



GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9,5



Questo gioco viene associato ad un simulatore di volo militare, ma secondo me non lo è perché sembra più un arcade in prima persona o terza persona. Anche i combattimenti sono tipici di questo genere e meno caotici di quelli di un vero simulatore dove bisogna non solo distruggere l'obiettivo, ma fare attenzione alla velocità, alla forza G e agli stalli molto frequenti.

E' un ottimo pseudo simulatore di volo militare per la grafica davvero bella, la velocità di gioco e l'immedesimazione di trovarsi al posto del pilota che deve adempiere alla sua missione.

Questa volta non combattete per il vostro governo, non combattete per la pace o per invadere un altro spazio aereo. Ora siete un mercenario che combattete solo per i soldi per poter potenziare il vostro aereo. Sicuramente uno scopo meno nobile del solito, ma è un pretesto per poter sviluppare delle missioni particolari.

Dopo una iniziale bella introduzione cinematografica in cui la Playstation mostra tutte le sue qualità in questo genere di cose, siete pronti per iniziare questa carriera di soldato di ventura.



Dopo la scelta del livello di difficoltà avete un quadro generale della situazione politica militare in cui siete coinvolti e poi dopo ogni briefing di missione dovete scegliere il tipo di aereo che ha delle caratteristiche tra Difesa, Stabilità, Potenza, Mobilità e Offesa.

Non c'è nessuna fase di decollo o atterraggio, siete già in volo e con i nemici già nelle vicinanze. Il sistema di combattimento è molto simile a quello di *After Burner* in cui i nemici vengono centrati nel mirino e a quel punto lanciate uno dei vostri missili per distruggerlo o danneggiarlo. Se siete vicini potete cercare di abbatterlo con i vostri

mitragliatori.

Dato che non c'è nessuno tipo di rifornimento in volo come nella maggior parte delle simulazioni di volo militare moderno, avete una scorta di missili impressionante perché dovete completare la missione e poi tornare alla base.

Non importa se non è un simulatore di volo classico. E' dannatamente bello e giocabile e forse assomigliare ad *After Burner* per i combattimenti lo rende ancora più affascinante. Da non perdere!!

Gold



1995, SONY

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



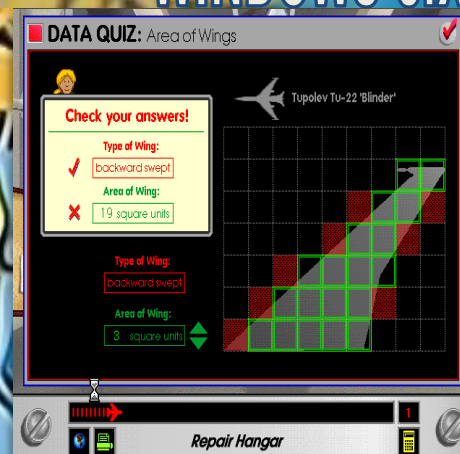
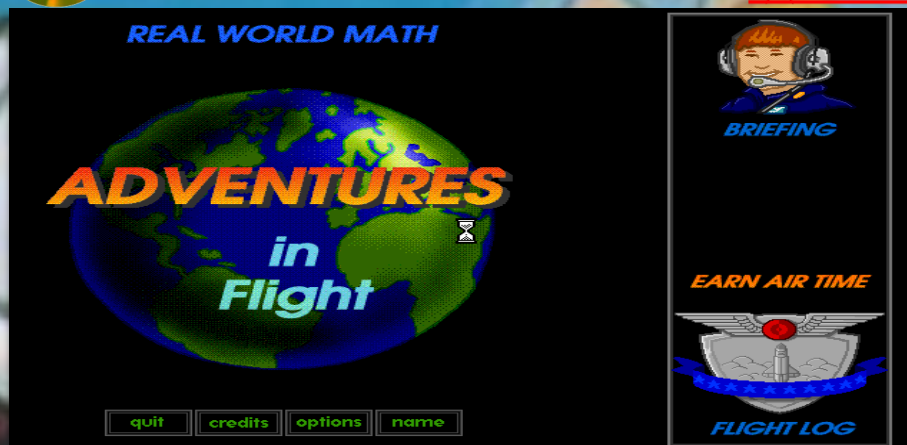
A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a bright blue key with the word "Education" printed on it in a bold, black, sans-serif font. The key is slightly raised and has a 3D appearance. Surrounding this key are several other white keys, some of which are slightly out of focus. Visible characters on these keys include a left-pointing arrow, a right-pointing arrow, a bracket, a question mark, and the letters "P" and "Shift". The lighting is soft, creating gentle shadows and highlights on the keys' surfaces.

Education

MATEMATICA

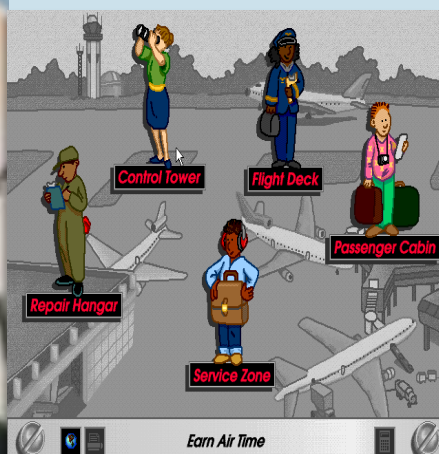


WINDOWS 3.X

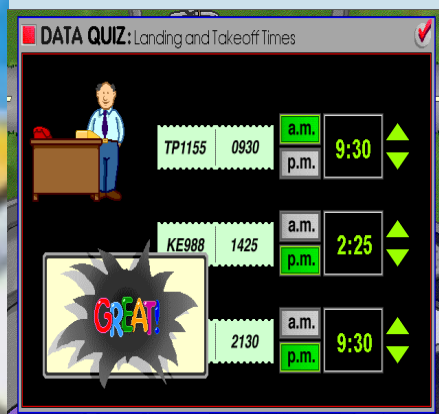


Un divertente educativo di matematica costruito all'interno di un aeroporto e dentro un aereo passeggeri per assistere a varie demo tutorial sui cui si baserà il quiz.

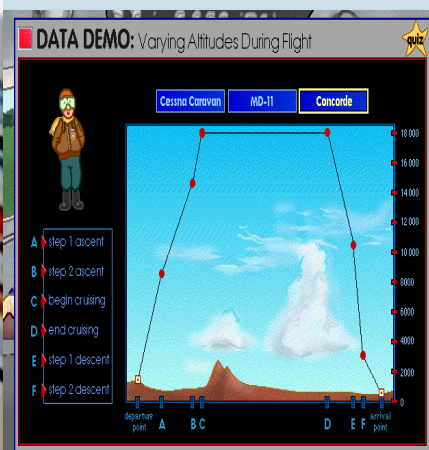
Sono esercizi di matematica, ma un po' complicati perché alcune volte dovete fare delle conversio-



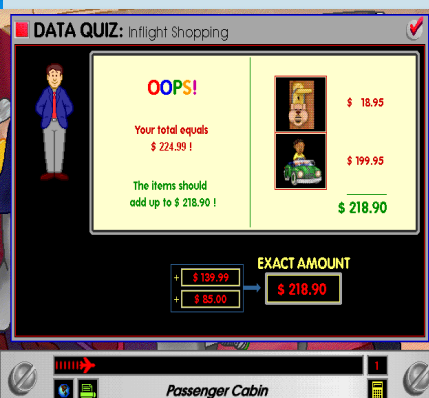
ni di tempo e orario dato che l'esperienza è quella che avreste lavorando all'interno di un aeroporto.



E' un educativo immenso perché ogni area dell'aeroporto contiene svariate sotto sezioni con esercizi vari e non solo per provare la vostra abilità nel capire o nel



contare, ma anche per farvi scoprire attraverso la matematica vari aspetti della vita di un lavoratore in questo ambiente.



A parole ci vorrebbero 10 pagine solo per mostrarvi una minima parte di questo educativo e meglio guardarlo nel trailer allegato.

Un educativo di matematica realizzato molto bene anche se il livello di apprendimento e svolgimento degli esercizi è abbastanza avanzato perché non sono semplici operazioni di matematica. E' un gioco che mette a dura prova le vostre abilità.



1995, SANCTUARY WOODS MULTIMEDIA

GRAFICA	10
SONORO	10
EDUCATIVO	10
INTERAZIONE	10
GLOBALE	10

An isometric illustration featuring a variety of technology and multimedia icons. At the top left is a tablet. Below it is a wireless router. To the right is a smartphone with a clock face, a small square icon with a star, and a cassette tape. In the center, a magnifying glass is positioned over a tablet that has a hand cursor pointing at it. To the right of this are a square icon with an '@' symbol, a magnifying glass with a plus sign, and a power button icon. At the bottom left is a DSLR camera. In the bottom center is a laptop with an hourglass icon on its screen, a 3.5-inch floppy disk, and a crossed wrench and screwdriver. To the right of the laptop is a 3.5-inch floppy disk, a 3.5-inch floppy disk, and a microphone. A network cable is plugged into a wall outlet on the right. Numerous white lines connect these various icons, creating a web of connections. The background is a solid light brown color.

Multimedia

Grafica

Ufficio

Hardware



FLEET DEFENDER GOLD

Il simulatore di volo F-14 Fleet Defender è uscito in versione GOLD con un CD-ROM multimediale che ha molti argomenti che riguardano appunto il volo militare con lezioni di volo, video e quanto altro per conoscere meglio questo tipo di scenario che riguardano interventi militari moderni con velivoli che usavano le ultime tecnologie dell'epoca in cui è uscito questo prodotto e anche diverse curiosità.

La lezione di volo è fatta di video e scene del simulatore di volo citato sopra e non una lezione

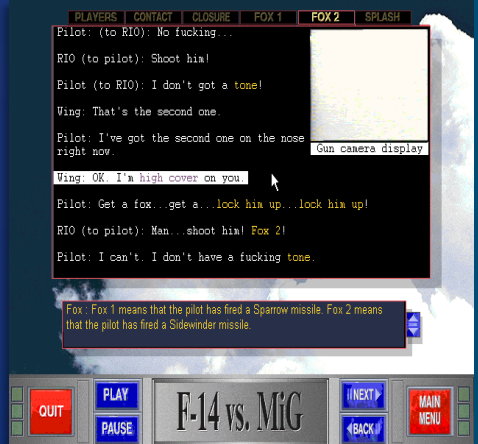


CD (il gioco è DOS e può creare più di un problema avviarlo da Windows 3).

Le due sezioni realmente multimediali sono invece "Flight Deck" che riprende video di operazioni militare realmente accadute e "Mig Shootdown" è una battaglia

sto incontro e farvi un'idea della situazione che i piloti vivono in ogni momento e che decide la loro sopravvivenza.

Un CD-ROM in parte dedicato al videogioco F-14 e in parte dedicato a reali operazioni militare usando



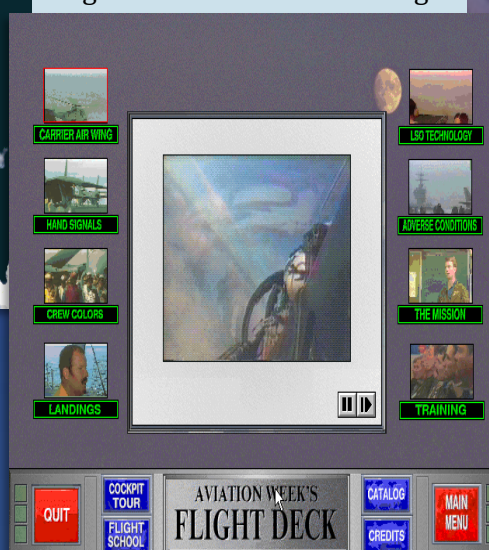
questo aereo.

Non ci sono tantissimi contenuti, ma quelli presenti sono di ottima qualità.



generale. E' una guida interattiva per scoprire come funziona il gioco, come divertirvi con questo prodotto e i tasti da usare per godervi la simulazione al meglio.

E' un CD-ROM ambiguo perché non è multimediale a se, ma è dedicato al simulatore di volo: la lezione di volo è per imparare a giocarlo e la visita guidata della cabina dell'aereo fa riferimento al gioco che tra l'altro potete avviare direttamente dal



tra un F14 e un Mig 23 fatta a partire dalle specifiche tecniche a scene di battaglie che sono state fornite dalle forze armate e che vi mostrano cosa è successo in que-

Un CD basato molto sul videogioco in cui vi permette di avere una lezione di volo e altre sezioni dettagliate per giocarlo al meglio.

Lo consiglio per i video di reali situazioni militari e una battaglia con dialoghi originali.

In più potete anche avviare direttamente il gioco da CD.

1994, MICROPROSE

PRESENTAZIONE	8
INTERFACCIA	8
MULTIMEDIA	8
SONORO	9
GLOBALE	8+

Volume 10, Numero 4

Aprile 2024

REV'N'GE!

Top 3



ATF



KNIGHTS OF THE SKY



Pilot Academy



Box Art: Copertine in 3D



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
ATF: ADVANCED TACTICAL FIGHTER	COMMERCIALE	L'aereo della schermata del titolo è basato sul Lockheed Martin che poi sarà usato anche in F29 Retaliator .
KNIGHTS OF THE SKY	COMMERCIALE	Era in sviluppo una versione per il SEGA Genesis, era stato anche recensito, ma non fu mai rilasciato. Inizialmente il suo nome era Red Baron, ma venne cambiato perché esisteva già un simulatore di volo con questo nome e i diritti erano di Sierra/Dynamix. Su Amiga e Atari ST potete atterrare ovunque e i danni vengono automaticamente riparati, ma non avete nessun rifornimento per le armi. La seconda versione per DOS ha tante migliorie, risolti molti bug e ottimizzazioni per 386 e 486.
CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0	COMMERCIALE	Nella scatola del gioco c'è un'audiocassetta di 30 minuti con un monologo dello stesso Chuck Yeager, un breve tutorial su come avviare il gioco e alcuni aneddoti sul volo e la sua carriera.
FLIGHT ASSIGNMENT: AIRLINE TRANSPORT PILOT	COMMERCIALE	E' uscito in ritardo per una causa legale con la Microsoft che a quel tempo aveva delle sue parti nel codice del gioco. La causa si risolse impedendo a subLOGIC di rinunciare a qualsiasi menzione di "Simulatore di Volo" in questo gioco e in quelli futuri.

COSA SUCCEDEVA NEL 2000?

DATA	EVENTI	
2000	Mentre la maggior parte dei giochi vede un giocatore lavorare verso uno scenario finale, The Sims consente ai giocatori di creare una casa, trovare un lavoro e stringere relazioni in un mondo in forma libera. I personaggi controllati dal giocatore erano personalizzabili e parlavano un linguaggio artificiale chiamato Simlish. The Sims è diventato eccezionalmente popolare tra le donne, che rappresentavano oltre il sessanta per cento dei giocatori	
2000	La giapponese SoftBank presenta il primo telefono con fotocamera, il J-Phone J-SH04; un telefono digitale prodotto da Sharp con fotocamera integrata. La fotocamera aveva una risoluzione massima di 0,11 megapixel, un display a 256 colori e le foto potevano essere condivise in modalità wireless.	
2000	La PlayStation 2 (PS2) rappresenta un cambiamento significativo nel concetto di console di gioco. La PS2 consentiva la riproduzione di DVD e dischi di gioco, rendendola più una console di intrattenimento che una console di gioco. Molti consumatori acquistarono la PS2 solo per il suo lettore DVD, poiché la PS2 era più economica dei lettori DVD autonomi	
2000	Vengono introdotte le unità flash USB. A volte denominate memory stick, queste unità erano costituite da memoria flash racchiusa in un contenitore di piccolo formato con un'interfaccia USB. Potrebbero essere utilizzati per l'archiviazione dei dati e per il backup e il trasferimento di file tra vari dispositivi. Erano più veloci e avevano una maggiore capacità di dati rispetto ai supporti di memorizzazione precedenti.	

RECENSIONI #157

ATF - Advance Tactical Fighter (1988, Commodore 64)
Kennedy Approach (1985, Commodore 64)
Business Flight (1987, Amstrad CPC)
Canadair (1987, Amstrad CPC)
Glider (1985, MSX)
747 Flight Simulator (1988, MSX)
Knights of the Sky (1991, Amiga)
Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator Trainer 2.0 (1990, Atari ST)
Flight Assignment: Airline Transport Pilot (1990, DOS)
Dawn of Aces (1995, Macintosh PPC)
Duck Hunt (2024, Amiga)
Giana Sisters (2024, Plus/4)
Jumbo Lander (1980, Commodore PET)
Fighter Pilot (1984, BBC)
Deep Strike (1986, ZX Spectrum)
Simulateur de Vol (1983, ORDI-5)
Pilot Academy (2006, PSP)
Air Combat (1995, Playstation)
Real World Math: Adventures in Flight (1995, Windows 3)
Fleet Defender Gold (1995, Windows 3)

LE ALTRE VERSIONI

ATF - Advanced Tactical Fighter:

Amstrad CPC, ZX Spectrum (1988, Digital Integration)

KENNEDY APPROACH:

Atari 8-Bit (1985, MicroProse)

Amiga, Atari ST (1988, MicroProse)

KNIGHTS OF THE SKY:

DOS (1990, MicroProse)

Atari ST, PC-98 (1991, MicroProse)

Linux, Windows, Macintosh (2016, Night Dive Studios)

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0:

DOS, Amiga (1990, Electronic Arts)

DUCK HUNT:

Arcade (1985, Nintendo)

DOS (1993, ALO)

DOS (1995, Creators of Intense Art)

MSX (2004, Karoshi Corporation)

Wii U (2014, Nintendo)

JUMBO LANDER:

Commodore 64 (1982, Courbois)

Vic-20 (2006, Courbois)

DEEP STRIKE:

Amstrad CPC (1987, Durell)

Commodore 64 (1988, Durell)

AIR COMBAT:

BREW (2005, Namco Limited)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
17-Bit Disk Copier (145)
3D Dinowaur Adventure (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
Advanced Military Systems (93)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)

Indice Ripescaggi

Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Platinum Plus CD (145)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Time Table History: Science and Innovation (113)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)

Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

Moon Patrol

By JOTD

500



for Commodore Amiga